

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana,39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN

SNSP-RI-ESP

Nintendo®



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho SUPER METROID™ para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

CONTENIDO



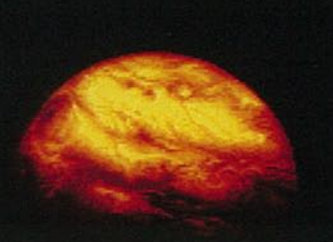
LOS PELIGROS DE METROID

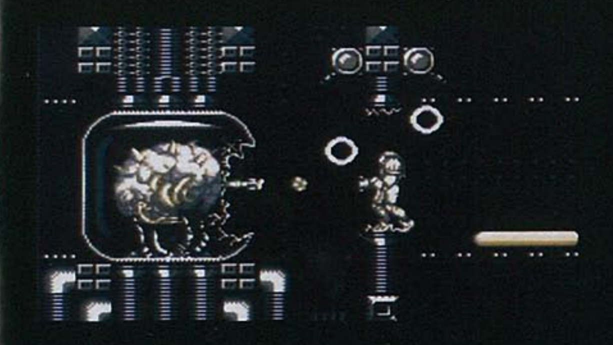
El Fin de la Paz

La Galaxia gozó en su momento de una época de paz y prosperidad. Se desarrolló el comercio, los ciudadanos estaban satisfechos y la Federación Galáctica supervisaba el bienestar de los planetas.
No hace mucho tiempo, un sorprendente descubrimiento puso fin a esta agradable situación.

El albor de los Metroides

En una rutinaria misión de control del planeta SR388, la tripulación de la nave de la Federación Galáctica descubrió a una nueva especie voladora que bautizó con el nombre de "Metroid". Estas criaturas, que podían absorber a otros seres vivientes y apoderarse de su energía, enseguida demostraron su fortaleza y su fertilidad. Tras un momentáneo bombardeo de rayos Beta, un único Metroid se convirtió en dos, y luego en cuatro.
Varios especímenes fueron capturados y transportados a las Oficinas Centrales de la Federación Galáctica para ser examinados a fondo.
De camino hacia allí, fueron atrapados por piratas espaciales del Planeta Zebes. Estos piratas se apoderaron de los Metroides y les llevaron a su planeta, donde el Cerebro Madre creó una fuerza Metroide.





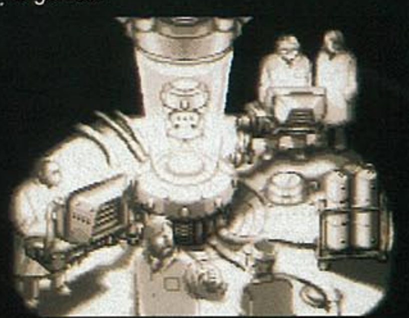
Samus

La Federación Galáctica encomendó a Samus Aran, representante del bienestar, el exterminio de los Piratas Espaciales y los peligrosos Metroides. Samus desembarcó en Zebes solo y desempeñó su misión con rapidez y precisión.
Tras la batalla de Zebes, se asignó a una Unidad Especial la destrucción de los Metroides de SR388. Nunca más se volvió a saber nada de aquel regimiento.
El Consejo Supremo encargó a Samus la misión de sobrevolar el planeta SR388 y conseguir el objetivo fallido: ¡Eliminar a los Metroides!

El Regreso a SR388



Los Metroides de SR388 eran superiores a las criaturas de Zebes. Estos monstruos podían mudar la piel y hacerse más y más fuertes. Samus trabajó duro y reventó a los Metroides que se interpusieron en su camino. Su victoria final fue ante la enorme Reina Metroide. Cuando la Reina fue derrotada, Samus descubrió un huevo Metroide que se abrió ante sus ojos. Ni siquiera el rudo representante del bienestar fue capaz de destruir a la Larva Metroide. Cuando ésta se percató de la presencia de Samus, se le agarró como si de su propia madre se tratara.
Samus guardó bien la larva y se la llevó a la Academia de Ciencias Espaciales, en la Colonia Espacial de la Federación Galáctica, donde los científicos pudieran analizar la criatura y comprender su compleja estructura orgánica.



Un Nuevo Descubrimiento

Los científicos de la Academia de Ciencias averiguaron que la capacidad de producción de energía de Metroid podría beneficiar a la humanidad.
Su informe afirmaba que los Metroides habían sido creados originalmente con propósitos pacíficos.
Justamente cuando parecía que la paz y el orden habían sido restablecidos, Samus recibió una Orden de Emergencia de la Federación Galáctica.

¡Atención! ¡Atención! ¡Regresen inmediatamente a la Academia de Ciencias del Espacio!

Cuando Samus se adentró en las instalaciones del Centro, se encontró que el edificio estaba en ruinas y la Larva Metroide había desaparecido. De la oscuridad apareció un grupo de piratas espaciales de Zebes con su líder, Ridley, remolcando la larva. Los piratas emigraron a un Planeta Zebes completamente reconstruido, y Samus les siguió para eliminarles y salvar a la criatura.



UTILIZACIÓN DEL MANDO DE CONTROL

Super Metroid es un cartucho para un solo jugador. Introduce el conector del Mando de Control en la entrada "Port 1" de tu consola Super Nintendo Entertainment System ™.

BOTONES L/R

Botón L: Apunta el arma de Samus hacia abajo angularmente.
Botón R: Apunta el arma de Samus hacia arriba angularmente.
Pulsa simultáneamente los botones L y R cuando Samus esté arrodillado para apuntar verticalmente hacia arriba.



BOTÓN SELECT

Pulsa el botón SELECT para ir seleccionando los iconos de objetos especiales de la parte superior de la pantalla.

PANEL DE CONTROL

Hacia arriba: Apunta el arma de Samus hacia arriba.
Izquierda/Derecha: Hace que Samus corra a izquierda o derecha.
Hacia abajo: Pulsa hacia abajo una sola vez para que Samus se arrodille. Pulsa de nuevo hacia abajo para que Samus ruede como una pelota (Si dispones de la Bola Transformadora). Pulsa el Panel de Control hacia abajo cuando Samus esté en el aire para apuntar su arma verticalmente hacia abajo.

Botón Y

Botón de Cancelación
Pulsa el botón Y para apagar el artículo especial seleccionado y volver al arma de rayos de Samus.

Botón X

Botón de Disparo
Pulsa el botón X para disparar rayos y lanzar misiles. Mantén pulsado el botón X para efectuar disparos rápidos o cargar rayos (Si dispones del objeto de Carga de Rayos). Si dispones del objeto Bomba, podrás plantar bombas pulsando el botón X cuando Samus haya rodado en forma de pelota.

Botón A

Botón de Salto
Pulsa el botón A para hacer que Samus salte. Si le haces saltar mientras corre, girará en el aire.

Botón B

Botón de Lanzamiento
Mantén pulsado el botón B para hacer que Samus corra más rápidamente.

Botón START

Pulsa el botón START durante la partida para interrumpirla (pausa) y ver la pantalla del mapa.

Las funciones de los botones arriba descritas corresponden a la configuración inicial. Puedes cambiar dicha configuración con la función "Controller Setting Mode". (Ver página 10).

UTILIZACIÓN DEL JUEGO

COMIENZO DE LA PARTIDA

Introduce el cartucho de juego Super Metroid ™ en tu Super Nintendo Entertainment System ™ y enciende la consola. Aparecerá la pantalla del título, seguida de una demostración del juego.

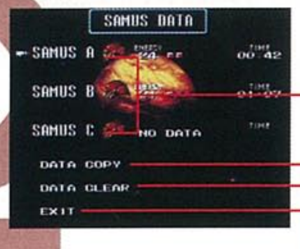
PANTALLA DEL TÍTULO



Pulsa los botones A o START mientras se muestra la pantalla del título para pasar a la Pantalla de Información de Samus.

INFORMACIÓN DE SAMUS

La Pantalla de Información de Samus muestra la situación de los tres ficheros de información. Cuando eliges uno de estos ficheros, juegas tu partida y grabas el juego en el cartucho, la información de este fichero se actualiza. También puedes utilizar la Pantalla de Información de Samus para copiar y borrar ficheros. Mueve el cursor pulsando arriba y abajo en el Panel de Control para seleccionar el fichero de información o la función que desees, y luego pulsa B.



SAMUS A/B/C

Elige Samus A, B o C data y pulsa el botón A para entrar en la pantalla de Opciones "Option Mode Screen".

DATA COPY

Esta opción indica el modo de copia de información ("data copy mode").(Ver página 17).

DATA CLEAR

Esta opción indica el modo de borrado de información ("data clear mode").(Ver página 17).

EXIT

Esta opción te lleva a la pantalla del título.



OPTION MODE (OPCIONES)

La pantalla de opciones (Option Mode) te permite modificar la configuración del mando de control y seleccionar el idioma de los textos de pantalla. Mueve el cursor pulsando Arriba y Abajo en los botones del Panel de Control hasta seleccionar la opción que desees, y luego pulsa el botón A para ejecutarla.

NOTA:

Incluso si seleccionas GERMAN TEXT (textos en Alemán) or FRENCH TEXT (textos en Francés), los textos que aparecerán en pantalla estarán en Inglés.

START GAME (Comienzo de la partida)

Elige esta opción cuando quieras empezar la partida

TEXTOS EN ALEMAN

Los textos en pantalla de la demo, aparecerán en Inglés con subtítulos en Alemán.

TEXTOS EN FRANCES

Los textos de pantalla de la demo, aparecerán en Inglés con subtítulos en Francés.

CONTROLLER SETTING MODE (Configuración del Mando de Control)

Te permite pasar a la pantalla de configuración del mando. (Ver página 10).

SPECIAL SETTING MODE (Configuración Especial)

Te permite pasar a la pantalla de configuraciones especiales. (Ver página 11).

CONTROLLER SETTING MODE
(Configuración del Mando de Control)

Esta opción te permite modificar la configuración inicial del Mando de Control.



Coloca el cursor en la acción que quieras cambiar pulsando Arriba o Abajo en el Panel de Control y luego pulsa el botón que quieras que ejecute dicha acción. El control de esa acción concreta pasará entonces al botón que hayas elegido.

Nota: Si configuras los botones L y R para que ejecuten alguna función distinta del disparo diagonal, no podrás efectuar este tipo de disparos.

Puedes cambiar la configuración inicial de todos los botones excepto el START. Estos cambios se grabarán junto a la información de la partida.

END (Fin)

Te envía de nuevo a la pantalla de Opciones.

RESET TO DEFAULT (Configuración por defecto)

Esta opción aparece cuando colocas el cursor debajo de "END". Ejecútala para volver a la configuración inicial del mando.

SPECIAL SETTING MODE
(Configuración Especial)

Esta opción te permite utilizar configuraciones especiales durante el juego.

Elige las acciones pulsando el Panel de Control Arriba y Abajo y luego cambia cada acción pulsando a Derecha e Izquierda. Estos ajustes se graban junto a la información del juego.



ICON CANCEL (Cancelación de objetos)

Seleccionando "AUTO" en esta opción cancelarás las armas especiales cuando atravieses puertas.

AUTO

Los objetos especiales se cancelan automáticamente al atravesar una puerta.

MANUAL

Los objetos especiales no se cancelan si no pulsas el botón "CANCEL". Si eliges un objeto especial con el botón Y pulsado durante el juego, los objetos especiales que hayas utilizado alguna vez quedarán cancelados automáticamente.

MOON WALK (Caminar hacia atrás disparando)

Cuando esta opción está en "ON", puedes disparar Rayos de Fuego mientras caminas hacia atrás pulsando el Panel de Control en sentido contrario a donde está mirando Samus.

END (Fin)

Regresa a la pantalla de Opciones.

LA PANTALLA DE JUEGO

MEDIDOR DE ENERGÍA
Muestra la energía disponible de Samus. Cuando llega a "0", finaliza la partida.

SUMINISTRO
Indica el modo de suministro de energía de los depósitos de reserva.
(Ver página 14).

MAPA
Indica la posición actual de Samus en un sector determinado del mapa.
(Ver descripción detallada del mapa completo en la página 13).

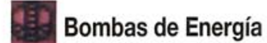
DEPÓSITOS DE ENERGÍA
Muestra el número de depósitos de energía con que cuenta Samus. La máxima capacidad de cada depósito es de 99 unidades.

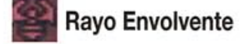
SAMUS ARAN

OBJETOS DISPONIBLES
Muestra los artículos a elegir a través del botón de selección de objetos, y la cantidad disponible de cada uno. (Ver página 20).

 **Misiles**

 **Súper Misiles**

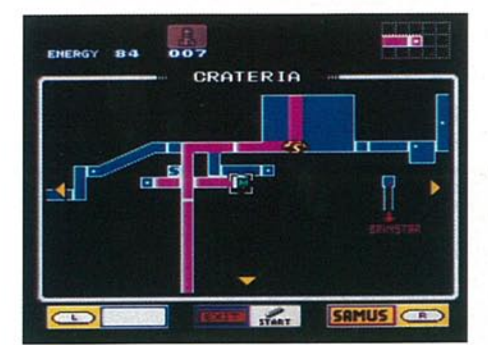
 **Bombas de Energía**

 **Rayo Envolvente**

 **Rayos-X**

PANTALLA DEL MAPA

Si pulsas el botón START durante el juego, interrumpirás la partida y podrás ver la pantalla del mapa de la zona donde te encuentras. Pulsa de nuevo el botón START para reanudar la partida.



Las zonas rosas del mapa indican los lugares por donde ha pasado Samus. Moviendo el Panel de Control podrás observar diferentes partes del mapa.

OBJETOS QUE APARECEN EN LA PANTALLA DEL MAPA

 **Situación actual de Samus**

 **Posición de guías de zona**

 **Posición de unidades de carga de misiles**

 **Posición de unidades de grabación de información**

 **Posición del mapa electrónico**

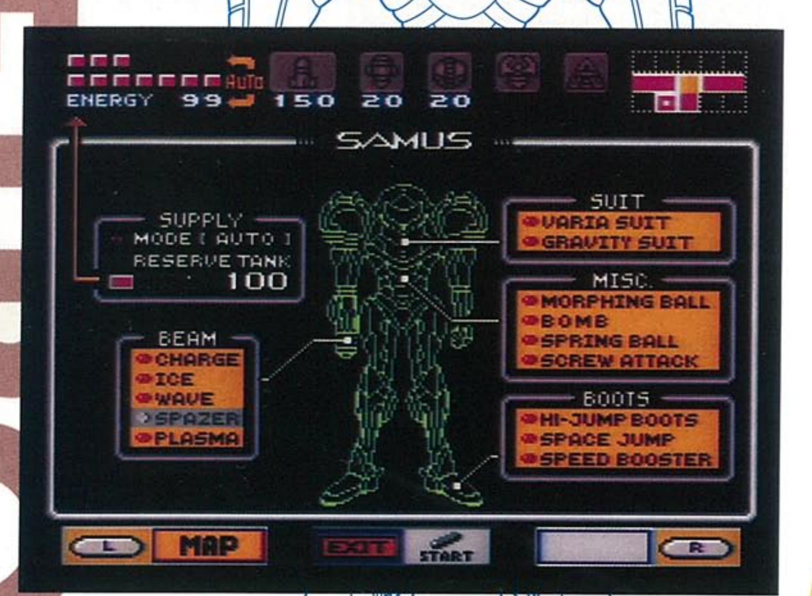
 **Ultima posición de grabación**
(El juego dará comienzo en este punto cuando reanudes una partida grabada).



MAPA ELECTRÓNICO
Cuando Samus toca el mapa electrónico de cada una de las zonas, puedes visualizar el mapa de la zona en que te encuentras.
Las partes por donde Samus no ha pasado se muestran en azul. Existen ciertas zonas escondidas que no aparecen en estos mapas.

PANTALLA DE SAMUS

Esta pantalla te muestra los objetos que transporta Samus, para que puedas activarlos o desactivarlos a tu elección. En la página 27 encontrarás una descripción de cada uno de estos artículos. Si pulsas el botón L en esta pantalla, pasarás a la pantalla del mapa. Si pulsas START, continuarás la partida.



SUPPLY (Suministro)

Puedes suministrar energía a Samus si encuentras un depósito de reserva.

AUTO

Samus recarga 99 unidades de energía de forma automática cuando su medidor llega a "0" durante el juego.

MANUAL

Samus recarga 99 unidades de energía si colocas el cursor en "RESERVE TANK" y pulsas el botón A.

BEAM (Rayo)

Muestra el tipo de rayos que Samus está utilizando. Puedes combinar diferentes tipos para conseguir efectos devastadores. Los únicos rayos incompatibles entre sí son los "SPAZER" y los de "PLASMA".

SUIT (Traje)

Muestra el traje actual de Samus.

MISC. (Varios)

Utiliza esta opción para revisar los poderes especiales de Samus.

BOOTS (Botas)

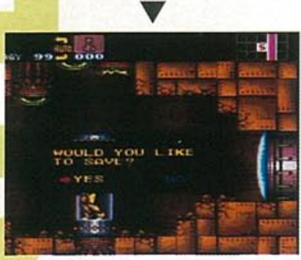
Muestra las botas de Samus.



GUARDANDO EL JUEGO

Puedes copiar la información de un fichero a otro.



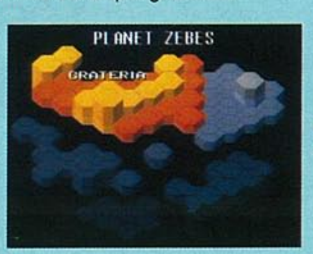


UNIDADES DE ALMACENAMIENTO DE DATOS

Cada zona tiene sus unidades de almacenamiento de datos. Cada vez que desplaces a Samus a cada una de las zonas, se te indicará si deseas grabar la partida. Si decides hacerlo, selecciona "YES" y pulsa el botón A. Podrás reanudar la partida desde el último punto en que la grabaste.

PANTALLA DE RECUPERACIÓN

Cuando reanudes tu partida, verás en primer lugar la pantalla de opciones y posteriormente, las pantallas de los mapas del Planeta Zebes y de la última zona que grabaste.





DATA COPY MODE (Copia de datos)

Si deseas copiar la información de tu partida a otro fichero, coloca el cursor en "DATA COPY" en la pantalla de Datos de Samus, y pulsa el botón A.



(1) Selecciona los datos que deseas grabar y pulsa A.
(2) Selecciona el fichero donde quieres grabar los datos y pulsa A.
(3) Selecciona "YES" y pulsa A.
(4) Los datos han sido copiados. Pulsa cualquier botón para volver a la pantalla de Datos de Samus.

DATA CLEAR MODE (Borrado de datos)

Si deseas borrar datos que han sido grabados, coloca el cursor en "DATA CLEAR" en la pantalla de Datos de Samus, y pulsa el botón A.



(1) Selecciona los datos que deseas borrar y pulsa A.
(2) Selecciona "YES" y pulsa A.
(3) Los datos han sido borrados. Pulsa cualquier botón para volver a la pantalla de Datos de Samus.

EL PLANETA ZEBES

INCURSIÓN EN ZEBES

La misión de Samus Aran consiste en infiltrarse en la base de operaciones de los piratas espaciales de Zebes y recuperar la larva de Metroid. Zebes consta de seis enormes zonas. Esta es una breve descripción del planeta.



OBTENCIÓN DE OBJETOS

Hay varios objetos especiales repartidos por el planeta. Recoléctalos para convertir a Samus en un luchador todavía más poderoso.

ESTATUAS DE CHOZO



Las primeras criaturas voladoras de Zebes estás inmortalizadas en forma de estatuas repartidas por todo el planeta. Disparando a las bolas que sujetan muchas de estas estatuas, descubrirás objetos especiales.

OBJETOS

Cuando recoges alguno de los siguientes objetos, aparece su correspondiente icono en la parte superior de la pantalla. Puedes seleccionarlos pulsando el botón de selección de objetos, y volver a la utilización normal de tu arma de rayos pulsando el botón de cancelación de objetos.



PORTAMISILES: Modo de utiiización: Botón de disparo.
Cada Portamisiles que recojas te permitirá transportar cinco misiles más.



Puedes recargar la capacidad contactando con una unidad de carga de misiles.



PORTA-SUPERMISILES

Modo de utilización: Botón de disparo.
Los Súper Misiles tienen mucha mayor capacidad destructiva que los misiles convencionales. Por cada Porta-Supermisiles que consigas, podrás transportar cinco unidades más de explosivos.



Los bloques que contienen el icono del Súper Misil pueden ser destruidos con Súper Misiles.



BOMBAS DE ENERGÍA

Modo de utilización: Botón de disparo en forma giratoria.
El impacto de estas poderosas bombas puede destruir cualquier cosa de la pantalla.



Los bloques que contienen el icono de la Bomba de Energía pueden ser destruidos con Bombas de Energía.



RAYO ENVOLVENTE

Modo de utilización: Botón de disparo.
Puedes utilizar este rayo para agarrarte a bloques especiales y adentrarte en espacios abiertos.



Puedes disparar el Rayo Envolvente contra bloques metálicos agujereados por el centro.



RAYOS-X

Modo de utilización: Botón de lanzamiento pulsado (Samus no puede moverse cuando usas este objeto).

Este objeto te permite ver pasadizos secretos.

OBJETOS DE ENERGÍA



DEPÓSITOS DE ENERGÍA

Cada depósito de energía que recojas le dará a Samus 99 unidades de energía.



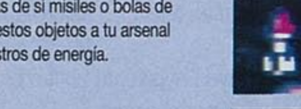
Puedes rellenar por completo tus depósitos de energía golpeando una unidad de carga de energía.



DEPÓSITOS DE RESERVA

Modo de utilización: Coloca el cursor en la opción "RESERVE TANK" de la pantalla "SAMUS" y pulsa el botón A para iniciar la transferencia de energía.

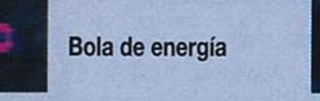
Los depósitos de Reserva son una fuente de energía de emergencia para Samus. Cuando los recoges, están vacíos.



Al ser eliminadas, las criaturas enemigas con frecuencia dejan tras de sí misiles o bolas de energía. Incorpora estos objetos a tu arsenal de misiles y suministros de energía.



Misil





Bola de energía



Súper Misil



Gran bola de energía



Bomba de Energía

RAYOS

Al comienzo del juego, Samus dispone de un rayo normal. Puedes aumentar el poder de Samus recogiendo nuevos rayos. Algunos de ellos pueden combinarse entre sí para disponer de más energía y de diferentes posibilidades.



CARGADOR

El cargador permite recargar tu rayo y emitir una descarga devastadora.



HIELO

El rayo de hielo congela a los enemigos durante unos instantes. Puedes utilizar los enemigos congelados como plataformas.



ONDA

El rayo de onda emite una descarga ondular que permite atravesar determinados obstáculos.



SPAZER

El Rayo Spazer consiste en un triple ataque que te permite alcanzar objetos en un radio muy amplio.



PLASMA

El rayo más poderoso de todos te permite destruir varios objetivos de una sola vez.

TRAJES

Hay dos trajes especiales que te permiten explorar diferentes zonas del planeta.



TRAJE VARIA

Te reduce a la mitad los daños producidos por ataques enemigos y te permite atravesar zonas de altas temperaturas.





TRAJE DE GRAVEDAD

Te reduce a una cuarta parte los daños producidos por ataques enemigos y te permite el libre movimiento por el agua.

BOTAS

Las botas aumentan la movilidad de Samus.



BOTAS DE SALTO DE ALTURA

Te permiten efectuar saltos mayores y alcanzar lugares más altos.



BOTAS DE SALTO ESPACIAL

Con ellas, Samus puede ir saltando por el aire y puede atravesar volando espacios abiertos. Para ello, debes pulsar el botón de salto en el punto más alto de un salto con voltereta.



BOTAS A REACCIÓN

Hacen invencible a Samus, al proporcionarle velocidades supersónicas para enfrentarse a sus enemigos.



Los bloques en los que aparece el icono de las Botas a Reacción se derriten cuando Samus se las encuentra a plena velocidad.

* El Salto Espacial y las Botas a Reacción no pueden ejecutarse en el agua a menos que Samus lleve puesto el Traje de Gravedad.

OBJETOS ESPECIALES

Estos objetos le proporcionan a Samus poderes especiales.



BOLA TRANSFORMADORA

Puedes utilizar este objeto para hacer que Samus se convierta en una bola y pueda atravesar zonas estrechas.



BOMBA

Cuando dispones de bombas, puedes colocarlas haciendo rodar a Samus y pulsando el botón de disparo. Además de atacar al enemigo pueden servir para derribar paredes y excavar agujeros.



BOLA-MUELLE

La bola-muelle permite a Samus saltar cuando está hecho una bola.



ATAQUE EN BARRENA

Este objeto convierte el traje de Samus en un arma. Cuando se activa el ataque en barrena, Samus puede dar volteretas sobre sus enemigos y aniquilarles en el aire.

* El ataque en barrena no funciona bajo el agua a menos que Samus lleve puesto el Traje de Gravedad.

APERTURA DE PUERTAS

Las puertas del Planeta Zebes fueron diseñadas para evitar que los intrusos pudieran desplazarse libremente por el planeta. Samus debe derribarlas para ir pasando de zonas.



PUERTAS AZULES

Pueden abrirse con rayos o bombas.



PUERTAS ROJAS

Se abren con el impacto de cinco misiles convencionales o un Súper Misil.



PUERTAS VERDES

Se abren con un solo Súper Misil.



PUERTAS AMARILLAS

Se abren con Súper Bombas.



PUERTAS DE METAL

Las puertas metálicas pueden abrirse únicamente cuando están intermitentes. Las pondrás intermitentes derrotando a determinados enemigos.



Existen ciertos polos metálicos en los pasillos de Zebes. El color de las luces sobre ellos debiera ayudarte a saber cómo apartarlos de tu camino.

LAS CRIATURAS DE ZEBES

El Planeta Zebes está plagado de seres vivos y de trampas entre las ruinas de antiguas civilizaciones. Aquí tienes algunos de los bichos que podrás encontrarte en tu viaje a través del planeta.

ENEMIGOS DE CRATERIA

LOS ENEMIGOS DE CRATERIA SON RELATIVAMENTE DÉBILES COMPARADOS CON LOS DE OTRAS ZONAS, PERO SAMUS TAMBIÉN ES DÉBIL CUANDO ATERRIZA EN EL PLANETA. ¡TEN CUIDADO!



DESGARRADOR

La coraza de este ser volador es tan dura que es inmune a los rayos convencionales.



SKREE

Estas criaturas cuelgan del techo y se dejan caer cuando se aproxima algún intruso.



GEEMER

Los geemers se arrastran por el suelo y por las paredes.



WAVERS

Los Wavers vuelan en forma de onda.



ENEMIGOS DE BRINSTAR

LOS SERES DE LA JUNGLA DE ZEBES SON EN SU MAYORÍA PLANTAS E INSECTOS. ALGUNOS DE ELLOS ESTÁN PROVISTOS DE CORAZAS ESPECIALES.



REO

Este bicho tiene unas zarpas afiladas y puede soportar repetidos golpes.



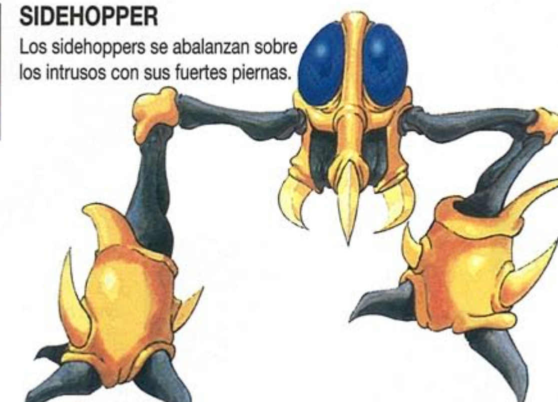
CACATAC

Estos cactus caminantes se defienden lanzando agujas.



SIDEHOPPER

Los sidehoppers se abalanzan sobre los intrusos con sus fuertes piernas.





PULGA DE FUEGO

Estos enemigos emiten luz. Si les golpeas, la zona donde se encuentran se volverá más oscura.



ENGENDRO DE ESPORAS

(El Jefecillo de Brinstar)
Esta criatura es una creación genética de los piratas espaciales. Su punto débil es su núcleo, que está protegido por una coraza externa.



KRAID

(El Jefe de Brinstar)
El Lagarto gigante de Brinstar ataca a Samus con proyectiles de espinas y esferas que escupe de su boca. Ningún arma (rayos, misiles o bombas) afecta a su cuerpo. Se desconoce su punto débil.

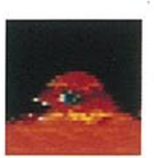
ENEMIGOS DE NORFAIR

EL AIRE DE NORFAIR ES INSOPORTABLEMENTE CALIENTE Y SUS SERES VIVOS SON IGUALMENTE CRUELES. TEN CUIDADO EN ESTA ZONA.

DRAGONES

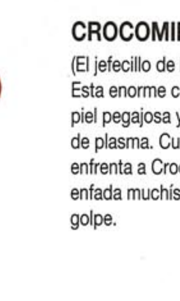
Viven en la lava y escupen bolas de fuego.

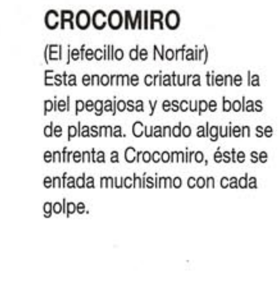




MAGDOLITOS

Los Magdolitos tienen la capacidad de convertirse en magma y de cambiar de forma cuando quieren. Atacan lanzando lava.





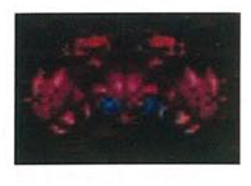
CROCOMIRO

(El jefecillo de Norfair)
Esta enorme criatura tiene la piel pegajosa y escupe bolas de plasma. Cuando alguien se enfrenta a Crocomiro, éste se enfada muchísimo con cada golpe.



MULTIVIOLA

Las feroces Multiviolas rebotan en las paredes y revolotean en torno a los intrusos.



GERUTA

Este enemigo se defiende mediante un caparazón resistente al calor y utiliza sin cesar sus dos grandes garras.

RIDLEY

(El jefe de Norfair)
Ridley lideró la misión a la Colonia Espacial y robó la larva de Metroid. Siempre se aparece ante el enemigo de forma repentina con su larga cola, escupiendo fuego durante el vuelo.



ENEMIGOS DE MARIDIA

MARIDIA SE ENCUENTRA CASI EN SU TOTALIDAD BAJO LAS AGUAS, Y LA MAYORÍA DE LOS SERES QUE LA HABITAN SON ACUÁTICOS. DEBERÁS PONERTE EL TRAJE DE GRAVEDAD PARA DESENVOLVERTE POR AQUÍ.



SKULTERA

Este bicho es un pez de estructura ósea que gira mecánicamente.



MOCHTROIDES

Los Mochtroides son el primer intento de creación de réplicas Metroides por parte de los piratas espaciales. Estos seres, a diferencia de los Metroides reales, son fáciles de derrotar.



OWTCH

Estos seres acorazados mantienen alejado al enemigo con sus afiladas púas, y se esconden en la arena cuando se sienten amenazados.



EVIR

Este enemigo desprende por la cola balas espinosas.





DRAYGON

(El jefe de Maridia)
Draygon tiene un duro caparazón, de gran importancia para su propia defensa.



ENEMIGOS DEL BARCO HUNDIDO

EL BARCO HUNDIDO HA SIDO BLOQUEADO POR EL FANTASMA FLOTANTE, PHANTOON.

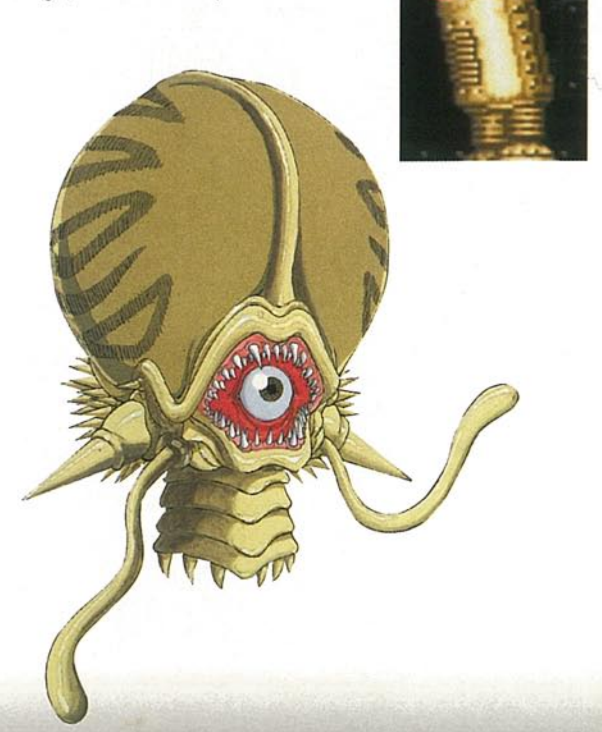


COVERN

Estas almas de criaturas náufragas se convierten en espíritus malignos que envuelven a los intrusos.

ROBOTS DE TRABAJO

Estos robots son viejas creaciones del hombre para el servicio del interior del barco. Desde el naufragio, se han vuelto completamente locos.



PHANTOON

(El jefe del barco hundido)
El fantasma del barco comparte las ideas del Cerebro Madre y ataca a sus enemigos con plasma letal.

ENEMIGOS DE TOURIAN

EN SU ÚLTIMA VISITA A ZEBES, SAMUS DESTROZÓ EL VIEJO CENTRO DE OPERACIONES DE TOURIAN. AHORA HA SIDO RECONSTRUIDO EN UN LUGAR DIFERENTE. EL NUEVO OBJETIVO DE SAMUS ES INFILTRARSE EN ESTA ZONA Y OCUPARSE DE LOS NUEVOS LÍDERES DE ZEBES.

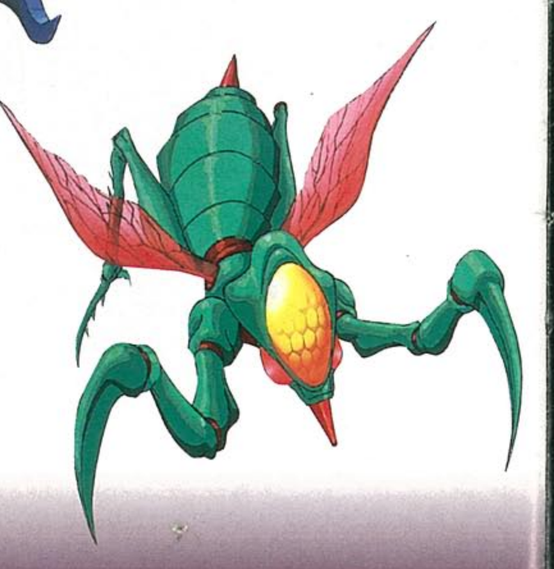


PIRATAS ESPACIALES: ZEBES

Estos temidos alienígenas son considerados la peor escoria de la Galaxia. Se les conoce por robar naves espaciales y abandonar a sus tripulantes en el espacio.

PIRATAS ESPACIALES: KEYHUNTERS

Estos seres son piratas provenientes de otra galaxia que contribuyeron en la reconstrucción de Zebes. Cuando pierden las alas, escupen un ácido muy fuerte.



SERES VIVIENTES FLOTANTES: METROIDES

Se dice que los Metroides son criaturas pertenecientes a una antigua civilización. Se tragan a los seres vivos y les chupan la energía. Son muy inteligentes y se reproducen de forma muy rápida.



Encontrarás muchos bichos extraños que no han sido descritos en las páginas anteriores. Algunos de ellos dan pistas sobre la utilización de diferentes técnicas. Observa la demostración del juego tras la pantalla del título para encontrar más pistas sobre la utilización de los poderes ocultos de Samus.



Hazlo rápida y dulcemente. Existen diferentes finales del juego. La secuencia que ves depende de la cantidad de tiempo que lleves en el planeta. Un tiempo más corto tiene como consecuencia un final mejor.

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO